

任天堂 ファミリーコンピュータ™



MANUAL

TOP SECRET

SHI-2G
2版

ガチャポン戦士2

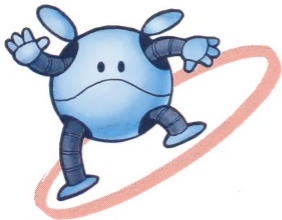
ガチャポン戦士2

©創通エージェンシー・サンライズ



©SHINSEI 1989 MADE IN JAPAN





ちゅう い 注意

このROMカセットには、ゲーム・データ・セーブ（保存用のS-RAMが内蔵されています。だから、取り扱い方が普通のカセットと違うところがあるので、この説明書は最後まで良〜く読んでね//

また、終了するときは、必ずリセットボタンを押しながら電源スイッチを切ってね//

しようじよう ちゅう い 〈使用上の注意〉

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

も く じ CONTENTS

- はじめに ●ストーリーなんかイラナイ// 13
- まずは、お決まりゲームの準備。 14
- そして、マップの選択画面です。 15
- ちょっとシミュレーション// 17
- コントローラー基本操作 18
- マップモード画面の説明 19
- MS・戦艦の移動 11
- 戦艦はミサイル、ビーム砲攻撃ができる// 12
- 地形の種類と移動コスト 13
- やることナイ、そんな時は「ワンパス」 15
- モチッ/戦艦にはMSを搭載できる// 15
- SAVE[セーブ] 16
- ユニットの生産 ●ガチャポン戦士・究極の奥義/ 17
- バトルモード ●MS・戦艦が大激突// 19
- 傷ついたユニットはエネルギーを補給/ 21
- 新登場のスーパーウェポンだ// 22
- バトルモード時の出現アイテム 23
- オフィサー(対戦相手)チェンジ 24
- さあ、決戦の 때가 来た...// 24
- ズラリ集まりし、ガチャポンの精鋭たち// 25

ストーリーなんかイラナイ!!

この^と取り扱い^{あつか}説明書^{せつめいしょ}を、^{ここ}心の底^{そこ}からよ〜く読^よみたい
と思^{おも}っている愛^{あい}すべきあなたへ……♡

- 君^{きみ}はガンダム^{エスディー}の世界^{せかい}を良^よ〜く知^しっている。
- SDとはスーパ^{おも}ー・デタラメだと思^{おも}っていない。
もしくはスーパ^{おも}ー・ドンデン返^{がえ}しとも思^{おも}っていない。
- 君^{きみ}は、ファミコンDISC^{ディスク}「ガチャポン戦^{せん}士^し〜スクランブル・ウォーズ」を買^かってくれたスゴイ人^{ひと}である。
- 君^{きみ}は書き換^かえ用^{よう}の「ガチャポン戦^{せん}士^し」のDISC^{ディスク}ゲ-ムでさえも遊^{あそ}んだ良^よいひとである。
- シミュレーション・ゲ-ムが好^すきだ。
- アクション・ゲ-ムの腕^{うで}はまあまあ、テクにも自^じ信^{しん}がある。
- 友^{とも}だちに借^かりても良^よいが、「ガチャポン戦^{せん}士^し」だけ
は、買^かって持^もっていたいと思^{おも}っている。

以上^{いじょう}のどれか一つにでもあ^あ当^あてはまる君^{きみ}は、この「ガチャポン戦^{せん}士^し2〜カプセル戦^{せん}記^き」を楽^{たの}しく遊^{あそ}べるゾ//
そして、ガチャポン戦^{せん}士^しとともに君^{きみ}が新^{あら}しいストーリー^{つく}を作るんだ//

まずは、お決まりゲームの準備。

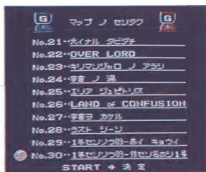
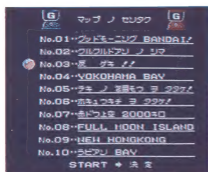
ぜんさく 前作、スクランブルウォーズとちがって、今回はROM
カセットです。ファミコン本体に「ガチャポン戦士
2〜カプセル戦記」のカセットをセットし、スイ
ッチを入れるとタイトル画面が登場し、SDモビルス
ーツたちのデモが始まるゾ。



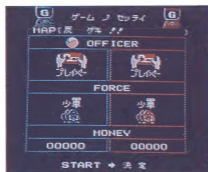
つぎ スタート 次にSTARTボタン押して下さい。モードの選択画
めん 面になります。ここで、初めてゲームをする場合は
オープン ウォー "OPEN WAR"を+キーでえら
お くだ びSTARTボタンを
押して下さい。

そして、マップの選択画面です。

マップは、1画面に10種、3画面分合計で30種もあります。画面は+キーの左右で順番に変わります。そして、カプセル型のカーソルを+キーの上下で動かし、好きなマップを選んだら、STARTボタンを押します。



最後はゲームの設定画面です。ここでは、プレイヤーの選択、大軍・少軍の選択、初期資金（つまりお金ね!!）を決めます。





+キーの上下で各々の項目を選びます。

赤軍か青軍かは項目ごとに**+**キーの左右で選びます。

OFFICER／プレイヤーの種類は、**(A)**か**(B)**ボタンを押すことによって順番に変わります。キャラクターはすべてコンピュータが相手になります。

FORCE／戦力の大きさは、**(A)**か**(B)**ボタンで**(大)・(小)**どちらかを選びます。これは、最初のMSの数が違ってきます。

MONEY／MSなどを生産する資金の初期値を0～99950まで設定できます。これにより、ハンデをつけて、ハンデマッチができます。

すべての設定が終了したら、**START**ボタンを押していよいよゲーム開始です。

ちょっとシミュレーション!!

みんなシミュレーション・ゲームって知ってるよね!!
でも知らない君のために、ちょっとおしえちゃう。
ここでは、ユニットと呼ばれるMSや戦艦のコマを
マップ上で動かし、将棋やチェスのようにプレイする
ゲーム。もちろん最後は中心となる首都を占領すれば
勝ちになるんだ。

ワンポイント・シミュレーション用語

■フェイズ PHASE

自分の番のことを言う。カプセル戦記では1フェイズ内で12回の指令(操作)ができる。

■ターン TURN

自分と相手のフェイズが1回づつ行なうと1ターンと言う。MSなどの生産時間はこのターン数であらわされる。

■ユニット UNIT

MSや戦艦のコマのことをユニットと呼ぶ。

■クリック CLICK

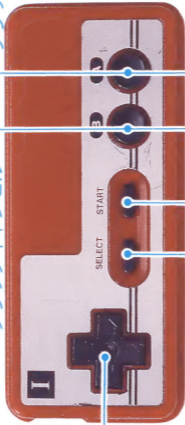
ユニットを移動したり、生産工場を稼働させるためにカーソルを合わせ、指令できる状態にすることを言う。

カプセル戦記では、1フェイズで12の指令を行なえます。

コントローラー基本操作

②ボタン…武器②、
モード選択・送り、
クリックキャンセル

①ボタン…武器①、
モード選択・送り、
クリック、決定



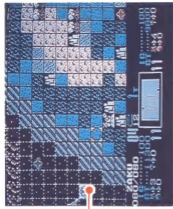
キ—
カーソル操作、
画面変更

SELECTボタン
セーブ、オフイサー交代

STARTボタン
ゲーム開始、メニュー決定、ポーズ(バトルモード時)

A+B
武器③、変形、
PASS(パス)

⑨ マップモード画面の説明



カーソル

現在指令中(クリック中)の
ユニット名

残り指令数

ユニット名

移動力残量

全体マップ



エネルギー残量/MAX(最大)値

首都の位置

ターン数

画面表示範囲枠

生産中ユニット数
IC (INCOME) 1 ターン毎の収入額
インカム



生産拠点数

生産完了ユニット数

保有ユニット数
(最大32ユニットまで)

CT(CAPITAL)
収入の総額、これがユニット
生産の資金となる。

戦艦クリック時



カーソル

移動

搭載中のユニット

戦艦自体の指令アイコン

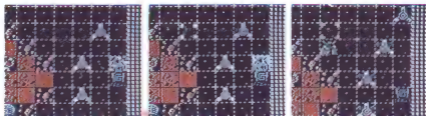
ミサイル攻撃
ビーム砲攻撃

モビルスーツ

い どう

MSを移動させる。

- ① マップカーソルを、ユニットに重ね、A ボタンでクリック (白く変わる)。
- ② カーソルを移動、A ボタンで決定。
- ③ E マークが表示される。



せんかん

い どう

戦艦の移動。

- ① マップカーソルを戦艦に重ね、A ボタンでアイコン・ウィンドウ出現。
- ② + キーで移動アイコンを選択し A ボタンでクリック
- ③ 後はMSの時と同じです。



※ クリック後、カーソルは白く変わりますが、移動可能範囲を越えると茶色に戻り、そこには移動できないことを知らせます。

せんかん

戦艦はミサイル、

ほうこうげき

ビーム砲攻撃ができる!!

- ①移動の時と同様にアイコンウィンドウを出す。
- ②ミサイルかビーム砲かを選んでAボタンを押す。
- ③照準・を+キーで敵ユニットに合わせてAボタンで発射//命中やハズレはその場で表示される。












✦射程距離は照準・カーソルの動く範囲内です。また、ミサイルはダメージが大きいが命中率が低く、ビーム砲はダメージが少ないが命中率が高くなっております。また、地形によっても変わります。

以上の指令は、決定される直前ならBボタンでキャンセルができます。

ち けい しゅるい い どう 地形の種類と移動コスト

めい しよう 名 称	が めん 画面	い どう 移動コスト	とく ちよう 特 徴
カチャボリス (首都)		3	給着させると勝負が決まる。 ユニットの生産可能。
カチャベース (生産拠点) <small>せいさんきょてん</small>		3	ユニットの生産可能。出入り は自由。補給はできない。
シティ (都市)		2	税金がガッポリ入る。 エネルギーの補給は少し。
コロニー		2	シティ(都市)の宇宙版。
ベース (補給基地) <small>ほくけいち</small>		2	エネルギーは満タン。 税金は少ししか入らない。
スペース ベース		2	ベースの宇宙版。
平 野		1	障害物が全く無く、動きにも 制約がない。
森 林		2	多くの木が動きの障害となる。
海 洋		3	水中ユニット以外は動きに制 約を受ける。

めい しょう 名 称	が めん 画面	い どう 移動コスト	と く 特 徴
さ ばく 砂 漠		3	飛行可能ユニット以外は、動きが鈍くなる。
う 宙 宇 宙		1	操作性が働くためユニットの操作が困難。
アステロイド (小惑星帯)		3	隕石が無数に浮かんでいる。
小惑星表面		1	地上の平野の宇宙版。
小クレーター 地 帯		2	森林の宇宙版。
大気圏		全移動力	常に下向きに引力が働く。 下まで落ちるとダメージ。
火 山		進入不可	すべてのユニットは進入できない。
大クレーター		進入不可	すべてのユニットは進入できない。
ブラック ホール		進入不可	すべてのユニットは進入できない。

やることナイ、

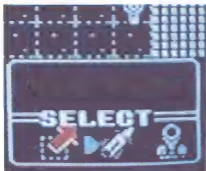
とき
そんな時は「ワンパス」



1 フェイズには12の指令ができるけど、途中で相手に番をゆずることもできます。B ボタンを押しながらA ボタンを押すと、A … PASS、B … EXITと聞いてくるから、A ボタンを押せば、相手のフェイズになる。

せんかん モビルスーツ
モチッ! 戦艦にはMSを
とうさい
搭載できる!!

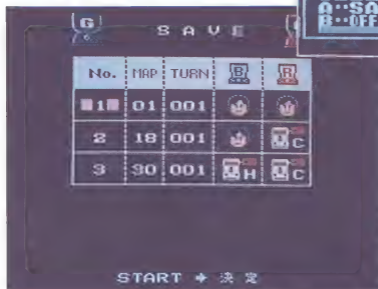
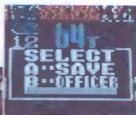
モビルスーツ
MSを移動させる時、カーソルを戦艦に重ねれば自動的に搭載されます。



ただし、戦艦それぞれに搭載能力は限られていて、満載しているときは、キャンセルされます。さらに、敵の攻撃を受け、撃破されると搭載されたMSも共に撃破されます。

カンタン、便利、いつでも、どこでもSAVE!!

ゲームの途中、いつでもデータを保存してセーブできるソ。まず、マップ画面のとき、SELECTボタンを押します。



次にセーブをするならAボタンを押す。セーブ画面になったら、カーソルを+キーで動かし、好きな番号(1~3)を選んでSTARTボタンを押せばイイ。マップナンバー、ターン数、対戦者がセーブされ表示される。

そして、このまま終了したいなら、必ずリセットボタンを押しながら電源スイッチを切ろうね!!

ガチャポン戦士・究極の奥義!

ユニットの生産だ!

(生産能力がパワーアップしたゾ!!)

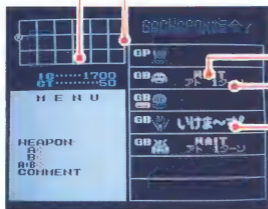
1ターン毎に入る収入の合計CTでユニットを生産します。

生産できる場所は“GP”(首都)と“GB”だけ。マップによって、“GB”の数がちがいます。

“GB”か“GP”をカーソルでクリックするとこの生産指令画面が出ます。

生産指令画面

カーソルの置かれた“GB”の位置
“GP”(首都)



生産中の表示
生産必要ターン数
生産完了の表示

メニュー、生産可能なユニットのデータ表示

- ①まず、生産指令画面で、**+**キーの上下でどの“GP”や“GB”で生産するか選びます。
- ②次に、A ボタンを押すとMS・戦艦のメニューが出ますから、生産資金、必要ターン数、作戦など総合的に考え、**+**キーの上下で選びます。
- ③さらにA ボタンを押すと生産指令が決定されます。

※生産指令はクリックした以外の“GP”や“GB”も同時にできます。

〇〇〇摩擦にならないように ユニットは、32までの制限



ユニット生産が楽しいからって、作り過ぎたらいけません。両軍とも32を超えては生産（正確には、マップ上に32コ以内、戦艦搭載分も含めます。ただし、指令は可能）できないのです。

もし、生産指令をしてしまい、生産完了したときは、マップ上の自軍のユニットが倒され、減らない限り出撃できません。この時、生産指令画面に32禁マークが表示されます。

モビルスーツ せんかん だいげきとつ MS・戦艦が大激突!!

はくりふ びやういーばんしやうふ
迫力のアクション・バトル 60秒一本勝負

バトルモード

敵ユニットのある場所へ自軍のユニットを進めると、同時にバトルモードに入ります。STARTボタンでバトル開始だ。

バトルモード画面

ハイメガ砲エネルギー

充填中表示



発射可能表示



バルカン砲残り弾数

ミサイル残り機数

残り時間(秒)

バトルは必ず60秒間だけ戦います。時間切れの場合は、エネルギーの残量が少ないユニットが、自軍側(GPのある方向)に一定距離戻される。勝てそうにもない奴には逃げるが勝ち// ってこともある。

コンピュータ、フル活用!!

バトルモードを始める前に、 チョット待った!! コールです。

この素晴らしい、エキセントリックな機能、チョット手を休めたい君、ものくさなあなた、他人まかせの彼女も大喜び。バトルモードに入る前の画面で、青軍・赤軍とも“MANU”とか“AUTO”とか表示されるハズです。“MANU”と表示されているのは、君や忘たちが自分の手でユニットを動かすということ。“AUTO”はファミコン自身が自動的にユニットを動かすのです。ここで問題です、**+**キーの上下を動かし、青軍・赤軍とも“AUTO”にしたら?

なんと勝手にバトルをやってくれてしまうのです。さて、勝負は……!?



もし、エメルギーが0になったら、そのユニットは爆発して、一巻の終り、消えてしまいます。(つまり負け)

また、バトルモードは、マップ画面^{がめんしやう}上^{どうつ}と同一^{ちがい}の地形^{ちけい}で行^{おこ}なわれます。宇宙^{うちゅう}なら宇宙^{うちゅう}、海^{うみ}なら水中^{すいしゆつ}になり、地形^{ちけい}によってユニットの動き^{うご}も変わ^かってくるのです。なるべくそのユニットの得意^{とくい}な地形^{ちけい}で戦^{たたか}った方がい^{ほう}い^{まえ}のは、あたり前^{あたりまえ}だネ。



きず 傷^{きず}ついたユニットは エネルギー^{ほ きゆう}を補給^{ほ きゆう}!

バトルモードでダメージ^うを受け^つたら、次のバトルに備^{そな}えてEN(エネルギー)^{ほ きゆう}を補給^{ほ きゆう}しよう。補給^{ほ きゆう}できる場所^{ばしょ}は“ベース”、“スペースベース”、“コロニー”、“シティ”、“戦艦^{せんかん}”^{しゆらい}の5種類^{ほ きゆう}。ただそれぞれ、1ターンの時間^{し かん}がかかるし、補給^{ほ きゆう}できるEN^{エネルギー}の量^{りやう}がちがう。

しんとうじょう

新登場のスーパーウェポンだ!!

つか かた ちゅう い
その使い方と注意

バルカン砲

ボタンを押していれば連射。だが弾数に限りがある。

グレネード

一定距離飛ばないと爆発しないが、障害物の陰から投げると効果的。

ミサイル

敵が逃げても追って行く追尾型ミサイルは、MSでも持っているものがある。やはり数に限りがある。

ハイメガ粒子砲

エネルギーをA+Bボタンで一定時間蓄積、ボタンを放して一気に放出。エネルギー蓄積中は他の武器が使えないが、威力は絶大。

シールド

攻撃用の武器ではないが、1バトルにつき1回だけ攻撃を受けてもダメージを負わない。



バトルモード時の出現アイテム

お助けアイテムやワナアイテムと、くせのあるヤツばかりだ。



●短縮時計

これを取ると残り時間が10秒減少する。
やられそうな時は救いの神？



●チカラドリンク

取るとエネルギーが10ポイント回復。



●激走足袋

足の遅いユニットが取ると、約10秒間
スピードが速くなる。



●金縛りのお札

5秒間金縛りにあって動けなくなってしまう。



●まねきねこ

NEWアイテム / 自軍の資金が増える、
出現してから早く取るほど金額が大きい。

き
気まぐれなあなたへ……

たいせんあいて
オフィサー(対戦相手)チェンジ。

なんと、カプセル戦記ではゲームの途中でも、対戦相手(赤軍、青軍)を自由にいつでも変更できる。セーブの時と同じようにSELECTボタンを押したら、今度はBボタンを押そう。



この画面になったら、カーソルを+キーで“BLUE”が“RED”に合わせ、A、Bボタンで対戦相手が順番に変わるから、好きなものを選んだら、STARTボタンで決定。

けっせん とき き
さあ、決戦の 때가来た……!!

君は“GP”に攻撃開始/“GP”を陥落させれば君の勝利だ!!しかし、そうは簡単にいくわきゃない。何が出るかって?それはもう○×△□……。ゲームを楽しんで勝利を手に入れば。カプセル戦記の謎がすべて明らかにさる!!

あつ ズラリ集まりし、 せいえい ガチャポンの精鋭たち!!

プロダクション コスト せいさん ひょう
PC(PRODUCTION COST)……生産費用

エネルギー エネルギーの最大値
EN(ENERGY)……

すう せいさん すう
TURN(ターン数)……生産ターン数

い どうりよく
MOVE(ムーブ)……マップモードでの移動力

ぶ き
WEAPON(ウェポン)……武器

よう よう
①[Aボタン用] ②[Bボタン用]

よう
③④[A+Bボタン用]

ザク●ZAKU

PC……100

EN……80

TURN……1

MOVE……4

WEAPON

A…マシンガン

B…ヒートホーク

A+B…グレネード



まいご せん き ぼう
毎度おなじみ「ザくれ〜す」今度のカプセル戦記では、パワーUP
して登場だけど、やっぱりヤラレメカなのか？グスンッ。

グフ●GOUF

PC……200

EN……80

TURN……1

MOVE……4

WEAPON

①…マシンガン

B…ヒートロッド

A+B…グレネード



グフ フ
GOUF・FU・FU、あいかわらずザクよりは強いと自慢して
いるグフくん。君の存在価値は……まあ、イイか？

ドム●DOM

PC……500

EN……80

TURN……1

MOVE……4

WEAPON

A…バズーカ砲

B…ヒートサーベル

A+B…グレネード

元祖/地上戦用のオレ達は街の防衛が得意なシティーボーイよ//
バズーカは強力だぜ//



ズゴック●Z'GOK

PC……700

EN……80

TURN……1

MOVE……4

WEAPON

A…レーザー砲

B…ヒートサーベル

A+B…水中ミサイル

水陸両用として生まれた私だが、どっちかという今回、水中の方がよい。ヒートサーベルも使えるようになった。



ゾッグ●ZOGG

PC……900

EN……96

TURN……2

MOVE……5

WEAPON

A…レーザー砲

B…ヒートサーベル

A+B…水中ミサイル

私はハッキリ水中用/だからなるべく水中戦だけにしてほしい。
けど、ズゴックくんよりはレーザー砲は強力ヨ……。



ザクレロ●ZAKRERO

PC……1000

EN……80

TURN……2

MOVE……6

WEAPON

A…拡散ビーム砲

B…「ゴメンネ//」

A+B…ミサイル

MAの私は、拡散ビーム砲が強力なの。ところで、私のハイレグ水着姿、ステキだったでしょ。知ってるかな？



ゲルググ●GELGOOG

PC……1100 WEAPON

EN………88 (A)…ビームライフル

TURN………1 (B)…ビームナギナタ

MOVE………5 A + B…グレネード



私は、ララァと仲よしのモビルスーツ。ビームナギナタは、後向きでも相手にダメージを与えちゃうソ。

マラサイ●MARASAI

PC……1200 WEAPON

EN………88 (A)…ビームライフル

TURN………1 B…ビームサーベル

MOVE………6 A + B…バルカン砲



お買い得の量産型がこのホク、マラちゃんて〜す。バルカン砲は弾に限りがあるから使い過ぎないでね。

バーザム●BARZAM

PC……1300 WEAPON

EN………88 (A)…ビームライフル

TURN………1 B…ビームサーベル

MOVE………6 A + B…バルカン砲



私は根っからの量産型なのです。期待にそうようカンバリますから作ってやってください。

リックディアス●RICK-DIAS

PC……1500 WEAPON

EN………96 A…バズーカ砲

TURN………1 (B)…ビームサーベル

MOVE………6 A + B…バルカン砲



トムの発展型だけど、オイラは宇宙用だ。バズーカだってトムの奴よりは強力だ。チャキチャキの宇宙っ子だセイ!!

ギラ・ドーガ●GEARA-DOGA

PC……1500 WEAPON

EN………96

A…ビームライフル

TURN……1

B…ビームサーベル

MOVE……6

A+B…グレネード



なんたって、私のデビューは映画作品、スターの座まちがいなし。ジオンのアイドル。

ジェガン●JEGAN

PC……1500 WEAPON

EN………96

A…ビームライフル

TURN……1

B…ビームサーベル

MOVE……6

A+B…バルカン砲



ボクは連邦軍の量産型、ギラ君には負けてられないな。でもあつかいやすいモビルスーツだろ？

ガンダム●GUNDAM

PC……1600 WEAPON

EN………96

A…ビームライフル

TURN……1

B…ビームサーベル

MOVE……6

A+B…バルカン砲



本当にホントの元祖ガンダム//この私がいたから、ガチャポンがある。ちょっと言いすぎかな？

カプール●GAPULE

PC……1700 WEAPON

EN………104

A…レーザー砲

TURN……2

B…ビームサーベル

MOVE……6

A+B…水中ミサイル



私は水中のボールと言われている。泳ぐ姿はダルマだダルマ。でも水中ミサイルは威力あるよ。

ズサ●ZSSA

PC……1800

EN………96

TURN……1

MOVE……5

WEAPON

①…ミサイル

B…ビームサーベル

A + B…バルカン砲



ハーイ、どすこいズサです。私の場合、やっぱりこの背中のミサイルが売りものだけど、チョット重いかな。

ガ・ゾウム●GA-ZOWMN

PC……1800

EN………96

TURN……1

MOVE……6

WEAPON

A…ビームライフル

B…ビームサーベル

A + B…ミサイル



量産型だけど、性能はバランスがよくて武器もピカイチのお買い得品／サービスしとくよ。

エルメス●ELMETH

PC……1900

EN………104

TURN……2

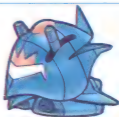
MOVE……8

WEAPON

A…ビット

B…「ゴメンネ!!」

A + B…バルカン砲



気品と強さをかね備えたMAですよ。シャア様よりもっとイイ男はいないかしら？だって彼○○○○なんですもの。

ガンダム・マークII●GUNDAM MK-II

PC……2000

EN………112

TURN……1

MOVE……7

WEAPON

A…ビームライフル

B…ビームサーベル

A + B…バルカン砲



ついに主役になれなかったボク、でも、カプセル戦記ならガンバって主役になれるかな。それも君しだい。

アッシマー●ASSHIMAR

PC	2000	WEAPON
EN	104	A…ビームライフル
TURN	1	B…ビームサーベル
MOVE	7	A+B…変形



あっしはアッシマー。なんてダジャレを言ってる場合じゃないって。地上でも変形して、ス～イスイッ飛んじやう。

ドライセン●DRISSEN

PC	2300	WEAPON
EN	112	A…バズーカ砲
TURN	1	B…ビームナギナタ
MOVE	7	A+B…グレネード



腕っぶしの強さはピカイチ。鬼も逃げるぜ、ジオンの并慶タア俺様のこと。

バウンドドック●BOUND-DOC

PC	2500	WEAPON
EN	112	A…拡散ビーム砲
TURN	2	B…ビームサーベル
MOVE	7	A+B…変形



は～いっドックちゃんです。す早い変形、強力拡散ビーム砲であなたのハートを撃ち抜くわー！

ジオング●ZIONG

PC	3200	WEAPON
EN	144	A…サイコミュ
TURN	2	B…「スミマセン」
MOVE	6	A+B…メガ粒子砲



サイコミュだよ～ん。ニュータイプの人にお薦め。でもスカートの下に足がなくて、パンツはけないよー！

ハンブラビ●HAMBRABI

PC……3200 WEAPON

EN……120 A…ビームライフル

TURN……1 B…ビームサーベル

MOVE……7 A+B…変形



だれたイカだなんて言ってる奴は？青いイカがいかよノスマートな攻撃が俺の売り。だから買ってけー//

リ・ガズィ●Re-GZ

PC……3400 WEAPON

EN……128 A…ビームライフル

TURN……1 B…ビームサーベル

MOVE……7 A+B…バルカン砲



はっきり言ってガンダムなんてダサイノ私の方がカッコイイ。洗練された連邦軍のシティボーイだぜノ

百式●100 SHIKI

PC……3500 WEAPON

EN……136 A…ビームライフル

TURN……1 B…ビームサーベル

MOVE……7 A+B…バルカン砲



ピカッノキラノキンキラ//。シャア好みの私ですが、でもやっぱりシャアには百式が良く似合う。

パラス・アテネ●PALACE ATHENE

PC……3600 WEAPON

EN……136 (A)…ミサイル

TURN……1 B…ビームサーベル

MOVE……7 A+B…メガ粒子砲



武器は強力な重装備。シロコ様が作ってくれた私は戦艦だって撃沈する重MSだ。

せんかん

戦艦ムサイ●MOUSAI

PC……3800 WEAPON

EN……160 A…ビーム砲

TURN……2 B…ミサイル

MOVE……5 A+B…バルカン砲

MS1機搭載できる、値段も格安のお用。やっぱり戦艦は作戦にはかせませんね！



メッサーラ●MESSALA

PC……4000 WEAPON

EN……144 A…拡散ビーム砲

TURN……2 B…ビームサーベル

MOVE……7 A+B…変形

パワーはある、変形はする、拡散ビーム砲はついているもう鬼に金棒、メッサーラにブースター。



アールジャジャ●R-JARJA

PC……4000 WEAPON

EN……144 A…ビームライフル

TURN……1 B…ビームサーベル

MOVE……7 A+B…グレネード

むかしネ、外国のTVで、じゃじゃ馬億万長者なんてのがあったけど、あんなかに出てた、ばあさんじゃないかんネ！！



ゼータガンダム●Z-GUNDAM

PC……4000 WEAPON

EN……152 A…ビームライフル

TURN……2 B…ビームサーベル

MOVE……7 A+B…変形

変形すれば大気圏でもだいじょうぶ。君はカプセル戦記で刻の笑いを見る！！



キューベレイ●QUBELEY

PC……4200 WEAPON

EN………152 (A)…ファンネル

TURN………2 (B)…ビームサーベル

MOVE………8 A+B…バルカン砲



私ヨーノ、ネオ・ジオンのヒステリーねえさんって。でも、ファンネルを最初に装備したMSなの、カワイがってネー。

ヤクト・ドーガ●JAGD-DOGA

PC……4400 WEAPON

EN………160 A…ファンネル

TURN………2 (B)…ビームサーベル

MOVE………8 A+B…ミサイル



誰たーノ俺のことを「焼くとどうだ？」なんて言ってる奴は？俺は映画にだって出演したんだぞー。焼き鳥じゃないかんネー。

ハンマ・ハンマ●HAMMA HAMMA

PC……4700 WEAPON

EN………160 (A)…サイコミュ

TURN………2 (B)…ビームサーベル

MOVE………8 A+B…ミサイル



ハンマ(ホンマ)に、ハンマ(ハンハ)なことはできん性格なんよ、このクラスでの移動力はバツグンね。

ジ・オ●THE-O

PC……5300 WEAPON

EN………160 (A)…ビームライフル

TURN………2 (B)…ビームサーベル

MOVE………7 A+B…ミサイル



だれたー？俺のこと宇宙のコニシキと言ってるふとときものは…。本当は体に似合わずスピーディーなんでいっ！！

ダブルゼータガンダム●ZZ-GUNDAM

PC……5500 WEAPON

EN……160 A…ビームライフル

TURN……3 B…ビームサーベル

MOVE……8 A+B…ハイメガ粒子砲



究極の合体変形なんてことやったけど、ハイメガ粒子砲が顔の大部分をしめるんで重くてこまっています。

ビグザム●BYG-ZAM

PC……5500 WEAPON

EN……176 A…拡散ビーム砲

TURN……3 B…ミサイル

MOVE……6 A+B…拡散メガ粒子砲/シールド装備



ビデオでは、フライドチキンにされたけど、強力なシールドを持ってるつお〜いMAなんだソー。シオンに栄光あれ//

サイコガンダム●PSYCO GUNDAM

PC……5700 WEAPON

EN……176 A…拡散ビーム砲

TURN……3 B…ミサイル

MOVE……6 A+B…拡散メガ粒子砲



次回には完全な姿でお目にかかりたいんですが……。でもこのカッコで人気急上昇↑。都市の防衛はまかせてちょーだい。

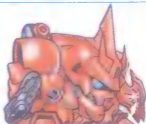
サザビー●SAZABI

PC……5800 WEAPON

EN……168 A…ファンネル

TURN……3 B…ビームサーベル

MOVE……8 A+B…拡散メガ粒子砲



ララアツ、生き返ってくれー。生き返ってくれないのなら、コロニー落としをしてしまうのたよ。

ニューガンダム●レ-GUNDAM

PC……6200 WEAPON

EN……168 A…ファンネル

TURN……3 B…ビームサーベル

MOVE……10 A+B…バルカン砲/シールド装備



やっぱり、ガンダム。いつまでもガンダム。おんぶにだっこで、カプセル戦記に登場。期待は絶対に裏切りません。

クインマンサ●QUEEN MANTHA

PC……7000 WEAPON

EN……168 A…ファンネル

TURN……3 B…ビームサーベル

MOVE……8 A+B…ハイメガ粒子砲/シールド装備



超重量級だが、機動力だってあるし、ハイメガの破壊力はサイコーツ。私が無敵のジオンの女王様。

戦艦ホワイトベース●WHITE BASE

PC……8000 WEAPON

EN……176 A…ビーム砲

TURN……3 B…ミサイル

MOVE……6 A+B…バルカン砲



MS2機搭載できる、通称“木馬”。追尾ミサイルは、スピードの早いMSには最適よ!!

アルパ・アジール●α-AZIERU

PC……8500 WEAPON

EN……176 A…ファンネル

TURN……3 B…ミサイル

MOVE……6 A+B…拡散メガ粒子砲



戦艦もビックリのアルパ君はジオンの切り札。高すぎるけど、ファンネル、拡散メガ粒子砲、ミサイルともう言うことなし。

せんかん
戦艦レウルーラ●LEUROULA

PC... 11000 WEAPON
EN... 184 (A)...ビーム砲
TURN... 3 (B)...ミサイル
MOVE... 7 (A)+(B)...バルカン砲



ジオンのエース艦ね！ どうしてジオン軍はバルカン砲が好きなの？ MSは3機も搭載できちゃう。

せんかん
戦艦ラーカイル●RA-KAILUM

PC... 14000 WEAPON
EN... 192 (A)...ビーム砲
TURN... 4 (B)...ミサイル
MOVE... 8 (A)+(B)...バルカン砲



ロンド=ベル隊の中心がこの私。 MSは3機搭載します。 高いから良〜く考えてね。

さて、
わたし だれ
私は誰でしょう？



エスデー
SDガンダム

カプセル戦記 オリジナルビデオ プレゼントクイズ

じゃ〜ん、さて、問題です…
もんだい

正解者の中から抽選で、
毎月100名様、合計400名様に
プレゼント!



ゲームの感想も
書いて送って来て!
まってるぞ!

応募方法

官製ハガキに、正解を「赤」で明記し、パッケージの
応募券を貼って、住所・氏名・電話番号・生年月日・
性別をハッキリ書いて下記までお送りください。

宛先

〒111 東京都台東区駒形1-4-8

バンダイ第5ビル内スタジオスタット

「SDガンダム・カプセル戦記・ビデオプレゼント係」まで



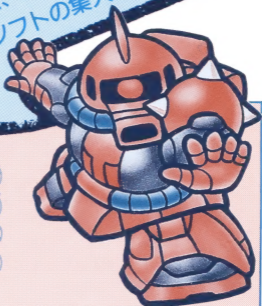
なまえ
タイトル画面に登場する
シルエットのSDモビルスーツの名前は？

ファミコン

せんし

戦士のすべてがわかるビデオ『ザ・ヒスト

リー・オブ・ガチャポンウォーリヤーズ』
がもらえるぞ！スクランブル・ウォーズ、
書き換え版、マップコレクション、カプセル
戦記のソフトの集大成！これはすごい！



しめきり 1989年

だい かい ねん
第1回：7月7日(金)

だい かい ねん
第2回：8月7日(月)

だい かい ねん
第3回：9月7日(木)

だい かい ねん
第4回：10月7日(土)

はつぴょう
発表

しょうひん

はつそう

商品の発送をもってかえさせていただきます。

おことわり

ゲーム内容^{ないよう}について、電話^{でんわ}でのお問い合わせ^{とあ}には一切^{いっさい}お答え^{こた}できませんので、ご了承ください^{りようしやう}。

なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌^{せんもんし}をご覧^{らん}になるか、03-847-0099・0098でお聞き^きください。

おことわり 商品^{しょうひん}の企画^{きかく}、生産^{せいさん}には万全^{ばんぜん}の注意^{ちゆうい}をはらっておりますが、ゲーム内容^{ないよう}が非常に複雑^{ひじょう ふくざつ}なために、プログラム上^{じよう}、予期^{よき}できない不都合^{ふつごう}が発見^{はつげん}される場合^{ばあい}が考え^{かんが}られます。万一^{まんいち}、誤動作^{ごどうさどう}等^{とう}を起こすような場合^おがございましたら、弊社^{ばあい}まで御一報^{ごいつぱう}ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(東京) 東京都台東区駒形1-4-8 ☎111-81 ☎ 03-847-5060

(大阪) 大阪市北区豊崎4-12-3 ☎531 ☎ 06-375-5050

(名古屋) 名古屋市昭和区御器所3-2-5 ☎466 ☎ 052-872-0371

●電話受付時間 月～金曜日(除く祝日) 10～16時

製作・発売元 新正工業株式会社

販売元 株式会社バンダイ

玩具第2事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

ファミコン・コンピュータ・ファミコン は、任天堂の商標です。

●協力/講談社コミックボンボン